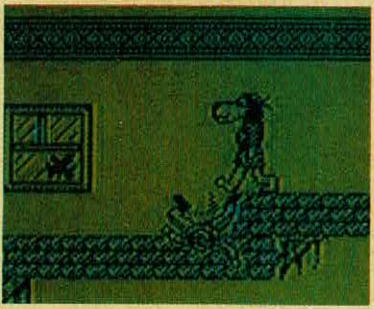
Um ponto de encontro

Por JOÃO CRUZ

Semana a semana a Micromania torna-se um efectivo ponto de encontro, entre todos aqueles que se interessam por computadores, muito em particular pelos videojogos. E, seguindo esta perspectiva, vamos atender a mais algumas solicitações dos nossos leitores que nos contactam semanalmente através de uma já habitual correspondência. Assim, escreveu o António Ribeiro, da Ouriçosa — Ul, 3720 Oliveira de Azeméis, pedindo ajuda para os seguintes jogos: Renegade III — onde não consegue passar o primeiro nível; e no Action Force também está na mesma situação. Quem desejar contactar este leitor por telefone, pode fazê-lo através do n.° 61219, da rede de S. João da Madeira (056). Prosseguimos com a solicitação do Mário Jorge, da Rua da Saudade, 345-2.° direito, 4560 Penafiel, com o telefone n.° 24146 (055), que pretende obter ajuda para o seguinte lote de programas: Klax, Rainbow Islands Monopoly, Unitrax, Robocop, Soldier of Fortune, After the war, Zibex e Tetris. Além disso, gostaria de saber se há alguma possibilidade de colocar um determinado programa na memória de um computador, de maneira a que, quando se desligar o mesmo, continue a permanecer na memória. Bom, caro Mário Jorge, a partir do momento em que desligas o teu computador, nenhum jogo fica na memória e nem mesmo os interfaces te permitem fazer o que pretendes. Este leitor enviou ainda o seguinte conjunto de Pokes & Dicas: Metropolis — carregar simultaneamente nas teclas H e V, para termos imunidade e energia infinitas; Titanic — Carregar nas teclas A, S, F e G para obter vidas infinitas: The Newzealand Story — no «écran» do menu, escrever Fluffy; Fire Trap — poke 46522,0; Afteroids — poke 27037,201; Bionic Commandos — poke 34690,0; Road Blasters — poke 48634,36; Earthlight — poke 50027,36 e 51618,0; Phantom Club — poke 49744,0. E, para terminarmos por hoje, temos a divulgação do Fenix Software Club, constituído pelo Nuno Brandão e pelo Sérgio, do Conjunto Habitacional de Carvalhos, Bl. 2B, casa 25, 4450 Matosinhos; e que pretende arranjar novos sócios que sejam utilizadores de Spectrum e do Commodore 64K. Os interessados já sabem como contactá-los. E por hoje ficamos por aqui. Até à próxima semana!

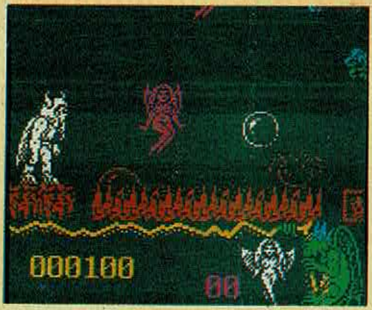
O QUE JÁ SE JOGA...



HONG-KONG PHOOEY

E os personagens do desnho animado voltam a atacar uma vez mais nos videojogos; sendo esta a vez de HONG-KONG PHOOEY, um peculiar cachorro metido a mestre de kung-fu. Nesta aventura o barão Von Bankjob escapou da prisão e como não é lá muito amigável com os outros cidadãos, convém que volte ao local de onde não devia ter saído nunca, das masmorras da penitenciária. Por isso, o nosso herói, controlado por nós, tem a perigosa missão de colocar o terrível barão onde ele merece estar. Para tal, temos que penetrar na fortaleza do inimigo e eliminando um por um os seus comparsas no crime, temos que cumprir o nosso objectivo. HONG-KONG PHOOEY é mais um jogo de plataforma e que muito pouco nos traz de novo. Um ou outro aspecto curioso, mas nada mais do que isso.

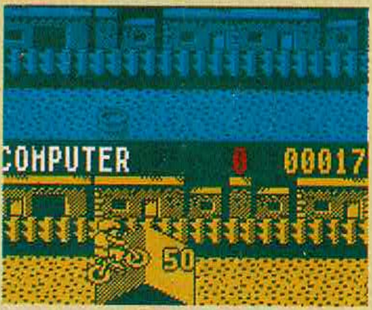
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: HI-TEC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 15.
USO DA COR: 11.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: MAIS UM PARA COLECCIONADORES!



STORMLORD II

Raffaelle Cecco volta a programar em estilo para a famosa empresa de videojogos HEWSON. Desta vez é a sequência de um êxito anterior, trata-se de STORMLORD II. Controlando o nosso barbudo herói da aventura anterior, temos desta vez a difícil tarefa de percorrer os satânicos subterrâneos em busca de pequenas fadas que foram aprisionadas pela bela, mas terrível, Rainha Negra. Todo o jogo está deveras atractivo, com gráficos bem definidos, cenários bastante coloridos, tudo em perfeita harmonia com toda a animação nesta excelente aventura épica. Todos os pormenores importantes do original foram mantidos que, aliados às outras inovações (ex.: animação do nosso personagem), fazem deste STORMLORD II um jogo que nos cativa, por um bom par de horas.

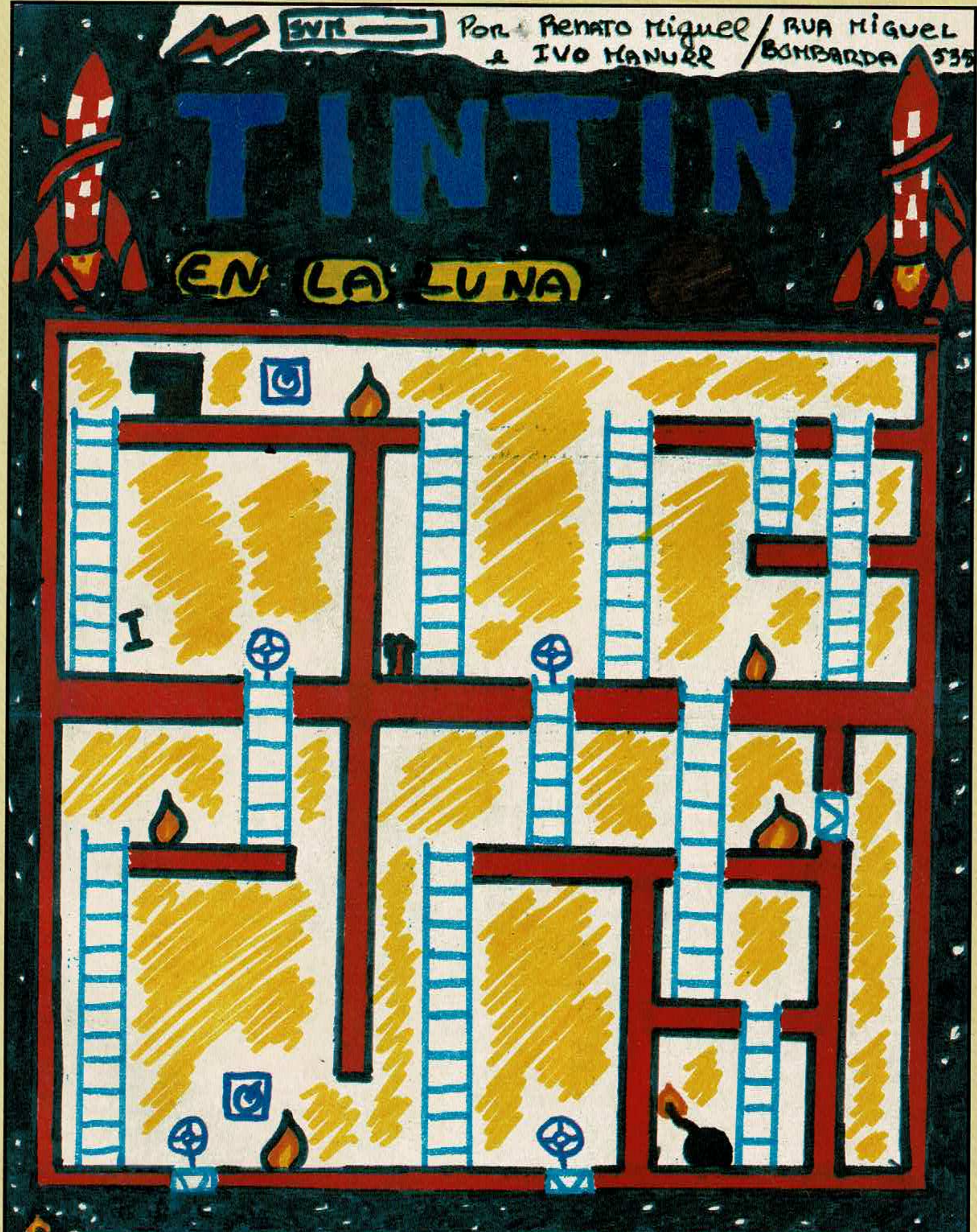
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: HEWSON.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: REEDIÇÃO DE UM CLÁSSICO!



RAD RAMP RACER

Estamos perante um jogo propício para os adeptos de competições de bicicletas BMX e patinetes rolantes, mais conhecidos por skâtes. Falamos de RAD RAMP RACER, um jogo para um ou dois jogadores, composto por três fases cada uma com diferentes percursos e obstáculos a superar. O écran encontra-se dividido em duas partes, sendo a superior destinada aos «skatistas» e a outra aos ciclistas. Aliada a esta inovação está a boa jogabilidade deste RAD RAMP RACER, onde não temos mais que fazer, além de conseguirmos uma boa dosagem de pontos. Tecnicamente está muito bem apresentado, possuindo gráficos bastante aceitáveis e bem definidos, a par de um bom jogo de cor. A animação está bem adequada ao género em que esta RAD RAMP RACER se insere.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: PARA PRATICANTES DA MODALIDADE!



JOGOS DE TOPO

ACÇÃO	AVENTURA	LEITORES
1 – MIDNIGHT RESISTANCE	1 – LA DIOSA DE COZUMEL	1 – SLY SPY
2 – ASTRO MARINE CORPS	2 – BARD'S TALE	2 – TURRICAN
3 – HOSTAGES	3 – AVENTURA ORIGINAL	3 – VENDETTA
4 – TURRICAN	4 – JABATO	4 – ITALY 90
5 – JUDGE DREDD	5 – CASTLE MASTER	5 – ICE BREAKER

JUÍZES NACIONAIS



Carlos Manuel Coelho França
Rua da Fonte de Contumil, 231-r/c Direito
4300 PORTO

DOUBLE DRAGON II

Estamos perante um programa que alcançou bastante sucesso no micromercado. Com gráficos razoáveis, efeitos sonoros e uso de cor aceitáveis, este DOUBLE DRAGON II é uma boa conversão. Podem jogar um ou dois jogadores ao mesmo tempo e o nosso objectivo é libertar uma jovem das garras dos bandidos. Temos que eliminar vários traficantes fazendo uso das nossas habilidades em artes marciais. Progressivamente a dificuldade do jogo vai aumentando, mas o jogo está bem jogável e isso é o que interessa.

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 17.
SOM 48 K: 16.
MOVIMENTO: 16.
ORIGINALIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: EXPERIMENTE QUE VAI GOSTAR!



António Paulo Magalhães Alves
Rua de S. Vicente, 230-1.º andar
4700 BRAGA

TETRIS

Estamos perante mais uma excelente conversão das máquinas originais para os computadores de 8-bits. TETRIS é um jogo com um alto nível de originalidade, o facto que só por si torna o jogo bastante agradável. O objectivo do jogo é encaixar no sítio correcto as variadíssimas peças que nos dão. Podemos manobrá-las de modo que seja uma tarefa mais facilitada. TETRIS é um jogo bastante bem elaborado e é, sem qualquer margem para dúvida, um jogo aconselhável.

APRESENTAÇÃO: 18.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48 K: 19.
MOVIMENTO: 19.
ORIGINALIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: QUE IMAGINAÇÃO!!!